

**INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERUNSUR  
KEKERASAN DAN POLA ASUH OTORITER  
TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**Anni Wafiya**

**201310230311325**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2017**

**INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERUNSUR  
KEKERASAN DAN POLA ASUH OTORITER  
TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**Anni Wafiya**

**201310230311325**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2017**

**INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERUNSUR  
KEKERASAN DAN POLA ASUH OTORITER  
TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah  
satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



**Oleh:**

**Anni Wafiya**

**201310230311325**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

**2017**

## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Intensitas Bermain *Game Online* Berunsur Kekerasan dan Pola Asuh Otoriter Terhadap Perilaku Agresif Anak
2. NamaPeneliti : Anni Wafiya
3. NIM : 201310230311325
4. Fakultas : Psikologi
5. PerguruanTinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. WaktuPenelitian : Pada tanggal 3 Januari 2017

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal \_\_\_\_\_ Januari 2017

Dewan penguji

Ketua Penguji :

Anggota Penguji : 1.

2.

3.

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Latipun.,M.Kes

Ari Firmanto, S.Psi.,M.Si

Malang.\_\_\_\_\_

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M.Si

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anni Wafiya  
Nim : 201310230311325  
Fakultas/Jurusan : Psikologi  
Perguruan tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Intensitas Bermain *Game Online* Berunsur Kekerasan dan Pola Asuh Otoriter Terhadap Perilaku Agresif Anak.

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 03 Februari 2017

Mengetahui

Ketua Prodi

Yang menyatakan

Materai  
Rp.6000

Yuni Nurhamida, Spsi.,M.PSi

Anni wafiya  
(201310230311325)

## Kata Pengantar

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, saya panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir SKRIPSI ini dengan lancar.

Ungkapan terima kasih tidak lupa saya sampaikan kepada :

1. Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang Dr.Iswinarti, M.Si.
2. Bapak Dr. Latipun M.Kes selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan nasehat, bimbingan serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Ari Firmanto, M.Si selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, motivasi serta do'a kepada penulis selama pengerjaan skripsi.
4. Kepala Sekolah SDN SUMBER SARI 01 beserta jajaran guru maupun staff TU yang telah membantu dalam pengambilan data selama penelitian asesmen.
5. Kepala Sekolah SDN SUMBER SARI 02 beserta jajaran guru maupun staff TU yang telah membantu dalam pengambilan data penelitian akhir
6. Kepala sekolah SDN Landungsari 02 beserta jajaran guru maupun staff TU yang telah membantu dalam pengambilan data penelitian akhir.
7. Kedua orang tua dirumah yang selalu memberikan dukungan , semangat serta do'a yang sangat berarti bagi penulis.
8. Adik yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman seperjuangan kelas A Aplikasi Sekolah 2013 dan bimbingan skripsi yang telah memberikan bantuan tenaga, waktu serta masukan kepada penulis.
10. Teman-teman seperjuangan kelas Psikologi E 2013 yang memberikan semangat.
11. Sahabat-sahabat yang selalu memberikan semangat dan hiburan kepada penulis saat jenuh.
12. Semua pihak yang terlibat yang telah membantu dari penelitian sampai pada penulisan dan penyelesaian tugas akhir SKRIPSI yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Tak ada gading yang tak retak, sehingga penyusun sangat menyadari bahwa penyusunan tugas akhir SKRIPSI ini sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu dengan tangan terbuka penulis sangat menerima segala saran dan kritik agar dapat memperbaiki dan memberikan hasil yang terbaik.

Akhir kata, saya berharap semoga tugas akhir SKRIPSI ini bisa memberikan manfaat dan inspirasi pembaca untuk kedepannya.

Malang, 03 Februari 2017

Anni Wafiya

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii
ABSTRAK .....	1
PENDAHULUAN.....	2
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
Perilaku Agresif .....	5
Intensitas bermain <i>Game online</i> berunsur kekerasan.....	6
Intensitas bermain <i>Game online</i> berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak .....	6
Pola asuh otoriter.....	7
Pola asuh otoriter dengan perilaku agresif anak .....	8
Hipotesa.....	9
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>10</b>
Rancangan Penelitian .....	10
Subjek Penelitian.....	10
Variabel dan Instrumen Penelitian .....	10
Prosedur dan Analisa Data .....	11
<b>HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
Deskripsi Subjek Penelitian .....	12
Deskripsi Variabel .....	12
Uji Asumsi .....	12
Uji Hipotesis .....	13
<b>DISKUSI .....</b>	<b>13</b>
<b>SIMPULAN dan IMPLIKASI .....</b>	<b>16</b>
<b>REFERENSI.....</b>	<b>16</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>19</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Deskripsi variabel .....	12
-----------------------------------	----





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka berfikir .....	9
Gambar 2. Uji Hipotesis.....	13



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian .....	20
Lampiran 2. Sebaran item skala <i>Aggression Questionnaire</i> .....	25
Lampiran 3. Sebaran item skala Pola asuh otoriter.....	25
Lampiran 4. Rekapitulasi input data variabel X1.....	26
Lampiran 5. Rekapitulasi input data variabel X2.....	30
Lampiran 6. Rekapitulasi input data variabel Y.....	34
Lampiran 7. Uji Asumsi .....	38
Lampiran 8. Uji Hipotesis .....	38
Lampiran 9. Dokumentasi.....	44





# **INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE BERUNSUR KEKERASAN DAN POLA ASUH OTORITER TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK**

**Anni Wafiya**

**Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang**

**[Anniwafiya15@gmail.com](mailto:Anniwafiya15@gmail.com)**

Fenomena perilaku agresif verbal dan non verbal pada pelajar sekolah dasar di Indonesia khususnya di kota Malang marak terjadi. Faktor situasional yakni intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dan pola asuh otoriter merupakan prediktor terjadinya fenomena perilaku agresif anak tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dan pola asuh otoriter terhadap perilaku agresif anak. Desain penelitian bersifat non-eksperimental kuantitatif dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*. Jumlah subjek sebanyak 150 subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dan pola asuh otoriter terhadap perilaku agresif anak ( $F=9.724$ ,  $p=.000$ ), dengan nilai kontribusi sebesar 12 % ( $R^2=.117$ ). Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dan semakin besar tingkat pola asuh otoriter maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif anak.

Kata kunci: Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan, pola asuh otoriter, perilaku agresif anak

*The phenomenon of aggressive behavior verbal and non verbal at the elementary school students in Indonesia particularly rife in the city of Malang. Factors that media intensity game online element, violent and authoritarian parenting are predictors of the occurrence of the phenomenon of the child's aggressive behavior. The purpose of this study to determine the effect intensity of the game online element, violent and authoritarian parenting to the aggressive behavior of children. The study design is non-experimental quantitative by using purposive sampling technique. Number of subjects 150 subjects. The results show that there is a very significant positive effect between the intensity of the game online element, violent and authoritarian parenting the child aggressive behavior ( $F = 9.724$ ,  $p = .000$ ), with a contribution rate of 12%. This means that the higher the intensity of the game online element, the greater the level of violence and authoritarian parenting, the higher the aggressive behavior of children.*

*Keywords: Intensity of game online element of violence, authoritarian parenting, child aggressive behavior*

Sekolah merupakan lingkungan yang suportif bagi perkembangan anak, dimana sekolah diharapkan dapat memberikan pendidikan, pengarahan etika, moral dan spriritual kepada anak didik agar dapat menjadi anak yang beretika dan bermoral untuk penerus bangsa. Saat di sekolah anak dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sosial, yaitu dengan teman sebaya atau guru. Sayangnya di sekolah, masih banyak gangguan yang menyebabkan suasana sekolah kurang kondusif. Perilaku agresif verbal maupun nonverbal yang terjadi pada pelajar Sekolah Dasar akhir-akhir ini sudah marak terjadi, sesama murid sering terjadi relasi yang kurang harmonis. Siswa yang lebih hitam, lebih gemuk tidak jarang menjadi bahan ejekan yang memicu perkelahian. Karena setiap hari anak terpapar aksi-aksi kekerasan baik yang dilakukan oleh individu maupun kelompok sudah menjadi berita harian di media massa, baik media cetak maupun media elektronik. Aksi tersebut dapat berupa kekerasan verbal (mencaci maki) maupun kekerasan fisik (memukul, mencubit, mendorong, meninju). Aksi kekerasan tersebut, juga dapat dilakukan di suatu institusi pendidikan seperti sekolah. Dari data siswa SD dan SMP di kota Malang, sebagian besar kasus agresi verbal dan non verbal terjadi di tingkat SD dan sisanya ada di SMP. Siswa melakukan perilaku agresif verbal seperti menyebut panggilan nama orangtua ke anak oleh teman-temannya (Pratiwi, 2016). Pada kasus di Sulawesi Selatan siswi sekolah dasar berinisial RN (12) diduga meninggal dunia akibat dianiaya oleh teman satu kelasnya. Pelaku yang berinisial MR alias LK (12) mengaku menganiaya korban lantaran kesal telah dilaporkan kepada guru dan mendapatkan hukuman. Korban dipukuli sepulang sekolah dan akibatnya korban memar disekujur tubuh (Anggita, 2016).

Perilaku agresif juga terjadi di salah satu sekolah dasar di Kota Malang yang peneliti observasi dan wawancara ke beberapa wali kelas. wali kelas sekolah dasar mengungkapkan bahwa, anak didiknya itu semakin bandel, suka menjahili teman dikelas dan susah dinasehati. Perilaku saat dikelas, anak saat ini kurang menghargai guru seperti ngomong dikelas, ramai sendiri, tidak sopan seperti jalan dibelakang kelas dan kadang jalan ke bangku temannya untuk mengajak bercanda dan lebih menjengkelkan lagi sesama murid saling mengejek kekurangan masing-masing, biasanya sering mengejek teman dengan kata-kata yang menyakiti, memanggil nama dengan ejekan misal gembrot, ireng, oon, cebol, dll atau mengejek nama orangtua teman mereka hingga saling mencubit dan memukul kepala temannya dan akhirnya sering berkelahi karena ejekan tersebut yang akhirnya membuat gaduh.

Secara umum perilaku agresif dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal meliputi karakter bawaan individu yang menentukan reaksi individu tersebut ketika menghadapi situasi tertentu. Sementara itu, faktor situasional mencakup fitur-fitur atau hal-hal yang terjadi di lingkungan yang juga mempengaruhi reaksi individu terhadap suatu peristiwa (Buss & Perry 1992). Tidak dapat dipungkiri, kemajuan internet saat ini sangat pesat dan memberikan berbagai kemudahan bagi orang dewasa, remaja hingga anak-anak. Pengguna internet dapat menemukan banyak alternatif dan pilihan informasi yang diperlukannya, dibalik kemudahan kehadiran internet juga dapat membawa sisi buruk bagi penggunaanya yang paling nyata dan merusak moral,

yang dengan mudah dapat di akses di jaringan internet. Salah satunya adalah *game online* yang memiliki unsur kekerasan. Jika dalam lingkungan anak sering melihat hal-hal kekerasan seperti melihat tayangan tv dengan berita kekerasan atau bermain *video game* yang ada unsur kekerasannya maka bukan tidak mungkin anak cenderung meniru hal tersebut. Sebab masa sekolah adalah masa dimana anak-anak lebih banyak meniru atau modeling dari apa yang mereka lihat melalui media ataupun orang lain.

Dari hasil survey yang dilakukan secara acak terhadap kalangan *non gamers* serta *gamers*, terutama terhadap keluarga muda yang saat ini memiliki anak-anak berumur dari 5 hingga 12 tahun, bahwa hampir 70-80% keluarga muda memiliki anak-anak yang saat ini sedang memainkan *game* facebook, ataupun *game* dari ipad (Lim, 2016). Hal tersebut didukung oleh penjelesan bahwa jika bermain *game* yang mengandung kekerasan selama 20 menit saja dapat mematikan rasa, anak akan mudah melakukan kekerasan dan kehilangan empati kepada orang lain (Prankly, 2016). Maraknya anak-anak bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan akan menimbulkan sisi negatif karena menyaksikan tokoh-tokoh yang main dalam *game* tersebut. Hal ini di dukung dengan jenis permainan yang ditawarkan dalam *game online* yang banyak bertemakan kekerasan seperti memukul, menendang, menembak dan membunuh lawan. Pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang, responden yang mengalami kecanduan bermain *video games*, sebanyak 91,2% (31 orang) responden mengabaikan kesenangan atau minat lain berupa seringnya lupa makan saat bermain *video game* dan sebanyak 73,5% (25 orang) responden mengakui adanya keadaan toleransi berupa keinginan untuk terus menambah waktu dalam bermain *video game* (Satria, Nurdin & Bachtiar, 2015).

Hasil penelitian terdahulu menjelaskan bahwa bentuk perilaku agresif anak lebih dari satu. Perilaku agresif anak, terdiri dari: (1) agresif fisik, (2) agresif verbal atau lisan, (3) agresif yang meledak, dan (4) agresif secara tidak langsung (Arriani, 2014). Terkait hasil penelitian tersebut bahwa bermain *game online* berunsur kekerasan akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain *video games online*. Anak-anak lebih mungkin mengekspresikan perilaku agresif yang mereka pelajari dengan melihat model agresif jika tindakan itu mendapatkan penguatan (Atkinson, 1987). Hal tersebut juga didukung oleh hasil penelitian lain yakni ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda, dari seberapa sering mereka bermain *game online* dan berapa lama mereka sudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang kemudian timbul sikap agresif dari kebiasaan mereka bermain *game online* (Amanda, 2016). Penelitian lain juga menyebutkan kekerasan di media khususnya *video game* memiliki efek langsung yang sederhana pada bentuk serius perilaku kekerasan (Paul & Willoughby, 2011). Selain faktor bermain *game online* yang berunsur kekerasan faktor situasional yang perlu diperhatikan ialah lingkungan keluarga, dimana pada penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa semakin tinggi perilaku agresif di lingkungan keluarga maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif yang dilakukan remaja (Nando & Pandjaitan, 2012). Kemudian dijelaskan bahwa orang tua yang agresif lebih sering mempunyai anak yang agresif juga (Davidoff, 1991).

Selain Davidoff, (Bandura, 1925) menemukan formula yang diberi nama konsep *Reciprocal Determinism* dimana Bandura menyatakan bahwa lingkungan mempengaruhi perilaku dan perilaku juga dapat mempengaruhi lingkungan. Penelitian yang pernah dilakukan Bandura yakni *The Bobo Doll Studies* dimana dalam eksperimen tersebut anak – anak diperlihatkan perilaku agresif dari sebuah film yang menunjukkan orang dewasa melakukan perilaku agresif pada sebuah boneka, dan hasilnya menunjukkan anak yang menonton film tersebut berperilaku agresif terhadap boneka sama seperti yang ada didalam film. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan berperan penting dalam pembentukan perilaku agresif pada anak. Jika anak tumbuh dilingkungan yang sering mempertontonkan tindak kekerasan atau agresif, anak cenderung tumbuh menjadi individu yang suka melakukan tindakan perilaku agresif pula. Pengawasan dari guru dan orang tua dibutuhkan dalam mengawasi apa saja yang ditonton dan diperdengarkan anak serta pergaulan anak disekolah. Untuk itu orang tua berperan penting dalam memberikan pengawasan terhadap apa yang di tonton anak.

Pada penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa dukungan seorang ibu sangat penting terhadap perkembangan sosioemosi pada anak (Gagne, Harvey, Stack & serbin, 2015). Karena dalam lingkungan keluarga, segala sikap dan perilaku kedua orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak dan akan diikuti oleh anak baik disengaja maupun tidak disengaja dan dijadikan sebagai pengalaman bagi anak. Jika hubungan orang tua yang kurang baik akan menimbulkan akibat yang kurang baik pula, anak akan mengalami trauma emosional yang kemudian dapat ditampilkan anak dalam berbagai bentuk tingkah laku seperti menarik diri dari lingkungan, bersedih hati, pemurung, temperamen dan sebagainya. Kemudian Salah satu faktor yang dapat memicu munculnya perilaku agresif adalah pola asuh dalam lingkungan keluarga. Pola asuh yang diterapkan orang tua merupakan salah satu faktor yang memiliki peranan dalam pembentukan kepribadian anak. Pada hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa semakin tingginya tingkat pola asuh otoriter maka semakin meningkatnya perilaku *bullying* (Tis'Ina & Suroso, 2015). Karena pola asuh otoriter dapat membentuk konsep diri anak yang negatif maka anak merasa tertekan, dikekang, rasa ingin tahunnya rendah dan kurang mandiri. Hal tersebut dapat memicu timbulnya perilaku yang menyimpang, salah satunya perilaku agresif pada anak.

Pola asuh yang diterapkan orang tua merupakan salah satu faktor yang memiliki peranan dalam pembentukan kepribadian anak. Hal tersebut didukung penelitian yang menyatakan bahwa orang tua berpengaruh terhadap peningkatan resiko perilaku agresif pada remaja (Murray, Dwyer, Rubin, Wisor & LaForce, 2014). Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh bandura (1925), yakni perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar sosial, belajar sosial adalah belajar melalui mekanisme belajar pengamatan dalam dunia sosial, jika anak sering melihat model agresif dari tokoh permainan dalam *game online* berunsur kekerasan yang sering ia mainkan serta dalam lingkungan keluarga, anak tersebut sering mendapatkan pola asuh yang otoriter dari orang tuanya, maka anak mempelajarinya melalui pengamatan, yang akan diikutinya dari apa yang ia lihat di lingkungan sosial, ini sesuai teori belajar sosial oleh Bandura. Melalui pengamatan, anak mengingat dari hal yang pernah dialami, pernah dipersepsinya, dan hal tersebut pernah dimasukkan kedalam jiwanya dan disimpan, kemudian

pada suatu waktu kejadian itu ditimbulkan kembali. Dalam proses mengingat informasi ada tiga tahapan yaitu, pertama memasukkan informasi (encoding) dimana proses ini sangat mempengaruhi lamanya suatu informasi disimpan dalam memori. Kedua penyimpanan (storage) yakni penyimpanan terhadap apa yang telah diproses dalam *encoding*, dari apa yang dipelajari atau dari apa yang dipersepsi. Ketiga mengingat (retrieval stage) yakni dengan menimbulkan kembali hal-hal yang disimpan dalam ingatan, proses mengingat kembali merupakan suatu proses mencari dan menemukan informasi yang disimpan dalam memori untuk digunakan kembali bila dibutuhkan. Teori belajar sosial tersebut juga didukung oleh Atkinson (1987) yakni anak-anak lebih mungkin mengekspresikan perilaku agresif yang mereka pelajari dengan melihat model agresif jika tindakan itu mendapatkan penguatan. Mengacu pada permasalahan tersebut maka, peneliti tertarik untuk mengkaji secara empiris dengan mengadakan penelitian yang berjudul “Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dan pola asuh otoriter terhadap perilaku agresif anak”. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dan pola asuh otoriter terhadap perilaku agresif anak. Manfaat penelitian ini untuk orang tua ialah dapat memberikan suatu informasi mengenai keterkaitan antara pengaruh Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dan pola asuh otoriter terhadap perilaku agresif anak, untuk guru dapat memberikan sumbangan pengetahuan penelitian tersebut, dan untuk ilmuwan Psikologi dapat membangun dan mengembangkan khasanah keilmuan Psikologi dalam bidang perkembangan, pendidikan, keluarga, dan sosial.

### **Perilaku Agresif**

Formula yang diberi nama konsep *Reciprocal Determinism* ditemukan oleh (Bandura, 1925), dimana Bandura menyatakan bahwa lingkungan mempengaruhi perilaku dan perilaku juga dapat mempengaruhi lingkungan. Penelitian yang pernah dilakukan Bandura yakni *The Bobo Doll Studies* dimana dalam eksperimen tersebut anak-anak diperlihatkan perilaku agresivitas dari sebuah film yang menunjukkan orang dewasa melakukan perilaku agresivitas pada sebuah boneka. Maka, dapat disimpulkan bahwa agresif adalah hasil konflik emosional seseorang yang merupakan pelampiasan dari perasaan frustrasi dalam bentuk merusak orang atau benda dengan unsur kesengajaan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa anak – anak lebih mungkin mengekspresikan respon agresif yang mereka pelajari dengan melihat model agresif dan perilaku agresif tersebut dapat dipelajari melalui pengamatan atau peniruan, semakin ia diperkuat maka semakin sering akan terjadi (Atkinson, 1987).

Perilaku agresif adalah setiap tindakan makhluk yang ditunjukkan untuk menyerang dan menyakiti makhluk lainnya (Davidoff, 1991). Kemudian ditambahkan bahwa perilaku agresif didefinisikan sebagai perilaku yang secara sengaja dilakukan untuk melukai orang lain baik secara verbal atau non verbal atau menghancurkan barang (Atkinson, 1987). Perilaku agresif merupakan setiap perilaku yang merugikan atau menimbulkan korban pada pihak lain yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara psikologis (Buss & Perry, 1992). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif merupakan suatu perilaku atau kecenderungan perilaku



yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai orang lain atau kelompok dengan niat atau kesengajaan baik secara verbal maupun fisik yang dapat merugikan orang lain.

Terdapat empat aspek perilaku agresif yang didasari dari tiga dimensi dasar yaitu motorik, afektif, dan kognitif (Buss & Perry, 1992). Empat aspek perilaku agresif yang dimaksud yaitu: 1) *Physical aggression*, yaitu tindakan agresi yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain melalui respon motorik dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, dan lain-lain. 2) *Verbal aggression* yaitu tindakan agresi yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal dalam bentuk verbal. 3) *Anger* merupakan emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. Beberapa bentuk *anger* adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk didalamnya adalah *irritability*, yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah. 4) *Hostility* yaitu tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain. *Hostility* adalah suatu bentuk agresi yang tergolong agresi *covert* (tidak kelihatan). *Hostility* mewakili komponen kognitif yang terdiri dari kebencian seperti cemburu dan iri terhadap orang lain, dan kecurigaan seperti adanya ketidakpercayaan dan kekhawatiran. Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif menurut (Sears dkk, 1994) ada beberapa faktor diantaranya: a) Proses Belajar, merupakan mekanisme utama yang menentukan perilaku agresif manusia. Menurut teori belajar, perilaku agresif didapatkan melalui proses belajar. Belajar melalui pengalaman, coba-coba (*trial and error*), pengajaran moral, instruksi, dan pengalaman terhadap orang lain. b) Penguatan (*reinforcement*), dalam proses belajar atau pembentukan suatu tingkah laku, penguatan atau peneguhan memainkan peranan penting bila perilaku tertentu diberi ganjaran, kemungkinan besar individu akan mengulangi perilaku tersebut dimasa mendatang bila perilaku tersebut diberi hukuman, kecil kemungkinan bahwa ia akan mengulanginya begitu pula yang terjadi dalam pembentukan perilaku agresif. c) Imitasi, adalah proses menuju tingkah laku model, sehingga sering disebutkan juga sebagai modeling. Imitasi yang terjadi setiap jenis perilaku, termasuk perilaku agresif. Semua orang, dan anak khususnya, mempunyai kecenderungan kuat untuk meniru orang lain. Anak tidak melakukan imitasi secara sembarangan, tetapi anak lebih sering meniru perilaku tertentu dari orang lain. Orang tua merupakan model utama bagi seorang anak pada masa awal kehidupannya. Orang tua merupakan sumber penguatan dan objek imitasi utama, maka perilaku agresif anak dimasa mendatang sangat tergantung pada cara orang tua memperlakukan anak dan pada perilaku anak itu sendiri.

### **Intensitas bermain *Game Online* berunsur kekerasan**

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya (Chaplin, 1999). Sedangkan *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet (Aji, 2012).

*Game online* adalah *game* yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan berbagai tipe *software* (Febrian, Jack & Andayani, 2002). *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan di tablet sekalipun. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat dimainkan. Jadi peneliti menyimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan adalah seberapa sering seorang individu dalam bermain *game online* yang berunsur kekerasan. Intensitas terdiri dari dua aspek (Horriggan, 2002), yakni aspek a) Frekuensi, Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*. b) Lama mengakses. Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Adapun jenis *game online* terbagi menjadi dua jenis, jenis pertama adalah *game online* agresif dan yang kedua adalah *game online* non agresif. *Game online* agresif contohnya *Acrade games*, dalam permainan ini, para *gamers* dapat melakukan pukul-memukul, tembak menembak, tusuk menusuk dan kejar-mengejar dalam permainan tersebut. Sedangkan jenis *game online* non agresif bersifat *fun games*, *Strategic games*, *adventure games* dan *simulation games* yang bersifat untuk mengolah otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan.

#### **Intensitas bermain *Game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak**

Kedua variabel tersebut memiliki keterkaitan (Buss & Perry, 1992) menyatakan bahwa secara umum perilaku agresif dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal meliputi karakter bawaan individu yang menentukan reaksi individu tersebut ketika menghadapi situasi tertentu. Sementara itu, faktor situasional mencakup fitur-fitur atau hal-hal yang terjadi di lingkungan yang juga mempengaruhi reaksi individu terhadap suatu peristiwa. Jika dalam lingkungan anak sering melihat hal-hal kekerasan seperti melihat tayangan tv dengan berita kekerasan atau bermain *game online* yang ada unsur kekerasannya maka bukan tidak mungkin anak cenderung meniru perilaku tersebut. Pada usia sekolah adalah masa dimana anak-anak lebih banyak meniru atau modeling dari apa yang mereka lihat melalui media atau orang lain. Bermain *game online* berunsur kekerasan akan menstimulasi perilaku agresif, karena anak meniru apa yang mereka lihat saat bermain *game online* berunsur kekerasan. Anak-anak lebih mungkin mengekspresikan perilaku agresif yang mereka pelajari dengan melihat model agresif jika tindakan itu mendapatkan penguatan (Atkinson, 1987).

#### **Pola Asuh Otoriter**

Pola asuh otoriter adalah gaya pengasuhan yang bersifat membatasi dan menghukum, di mana orangtua mendesak anaknya agar mematuhi orang tua serta menghormati usaha dan jerih payah mereka. Orang tua otoriter menempatkan batasan-batasan dan kendali yang tegas pada anak serta tidak banyak memberi peluang kepada anak-anak untuk bermusyawarah. Sebagai contoh, orang tua otoriter mungkin mengatakan, "lakukan sesuai perintahku atau tidak sama sekali".

Orang tua yang otoriter juga mungkin memukul anak, menetapkan aturan-aturan secara kaku tanpa memberikan penjelasan, dan menunjukkan kemarahan terhadap anak (Santrock, 2012). Pola asuh otoriter adalah pengasuhan yang kaku, diktator dan memaksa anak untuk selalu mengikuti perintah orang tua tanpa banyak alasan (Edwards, 2006). Teori tersebut juga didukung oleh teori (Berkowitz, 1995) yakni orang tua yang otoriter cenderung memaksa anaknya mengikuti aturan mereka secara kaku, tetapi mereka tidak menjelaskan aturan itu secara jelas. Mereka keras dan suka menghukum dalam menerapkan disiplin, dan mereka mudah marah jika anak-anak menentangnya, dalam pola asuh ini biasa ditemukan penerapan hukuman fisik dan aturan-aturan tanpa merasa perlu menjelaskan kepada anak apa guna dan alasan di balik aturan tersebut.

Pola asuh otoriter menempatkan orang tua sebagai pusat dan pemegang kendali. Orang tua melakukan kontrol yang ketat terhadap anak yang didasarkan kepada nilai-nilai yang dipercayai absolut kebenarannya. Nilai kepatuhan menjadi hal yang sangat penting bagi orang tua, dan dijadikan sebagai indikator keberhasilan pengasuhan yang dilaksanakan orang tua. Demikian halnya dengan nilai otoritas orang tua. Orang tua sangat sensitif jika anak dinilai sudah tidak menghiraukan atau bahkan tidak menghormati orang tua lagi (Sunarti, 2004). Orang tua berupaya mengendalikan dan menilai perilaku dan sikap anak-anak mereka mengikuti standar yang mutlak, orang tua juga menghargai kepatuhan, rasa hormat terhadap kekuasaan, tradisi, kerja, dan mempertahankan urutan. Maka, dapat disimpulkan bahwa pola asuh otoriter adalah gaya pengasuhan orang tua yang bersifat menghukum dan membatasi, cenderung kaku dan selalu memaksakan kehendak mereka tanpa bermusyawarah dengan anak terlebih dahulu serta memberikan hukuman terutama hukuman fisik, dan membentuk tingkah laku anak sesuai dengan tingkah laku yang orang tua harapkan. Menurut (Berkowitz, 1995) ciri-ciri gaya orang tua otoriter adalah a) Menetapkan aturan yang kaku. b) Tidak menerangkan aturan dengan jelas. c) Menerapkan disiplin dengan keras, suka menghukum. d) Kurang hangat dan dekat. e) Bersikap marah dan tidak senang. Kemudian menurut (Kharisma, 2011), ciri-ciri pola asuh otoriter ada enam, yaitu: 1) Orang tua cenderung menetapkan aturan yang kaku dan batasan-batasan yang jelas. 2) Orang tua selalu menentukan apa yang harus dilakukan oleh anak tanpa memberikan alasan yang jelas. 3) Orang tua akan memberi hukuman fisik dan psikis bila anak melanggar sehingga anak merasa terancam. 4) Adanya kesenjangan antara orang tua dan anak akibat minimnya berkomunikasi dengan anak. 5) Orang tua kurang peka terhadap kebutuhan anak. 6) Orang tua jarang memberikan *reward* pada anak baik dalam bentuk kata-kata maupun barang bila anak berbuat sesuatu yang diharapkan orang tua.

### **Pola asuh otoriter dengan perilaku agresif anak**

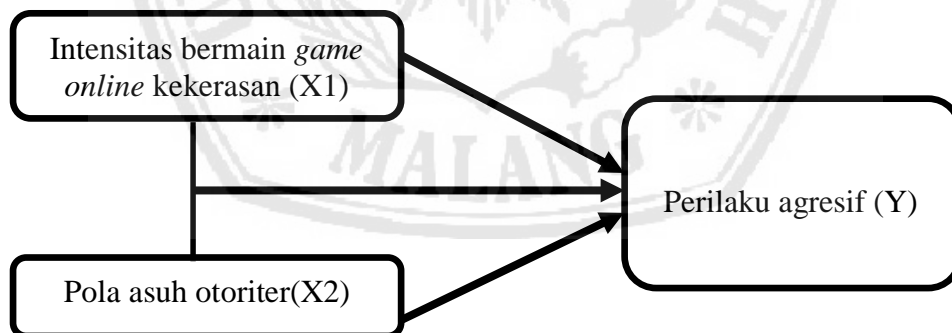
Pada variabel pola asuh dan variabel perilaku agresif diasumsikan memiliki keterkaitan. Karena keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam masa perkembangan anak, juga dalam membentuk kepribadian anak. Di dalam lingkungan keluarga, segala sikap dan perilaku kedua orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, karena akan diikuti oleh anak baik disengaja maupun tidak disengaja dan dijadikan sebagai pengalaman dan panutan

bagi anak. Sejalan dengan teori belajar sosial tentang agresif, respon agresi dapat dipelajari melalui peniruan (*imitation*) dan meningkat frekuensinya jika diperkuat secara positif (Atkinson, 1987).

Beberapa penelitian yang meneliti tentang pola asuh menjelaskan bahwa tipe pola asuh yang diterapkan oleh orang tua akan berhubungan dengan perkembangan anaknya, termasuk keterlibatan anak dalam kenakalan. Orang tua yang tidak dapat mengendalikan serta mengekspresikan emosi maka emosi anak kurang stabil dan kurang dapat mengontrol sehingga menimbulkan sikap agresif. Pola asuh merupakan interaksi yang terjalin antara orang tua dengan anaknya. Pola asuh yang diterapkan orang tua merupakan salah satu faktor yang memiliki peranan dalam pembentukan kepribadian anak. Perkembangan tingkah laku agresif pada anak dipengaruhi oleh orang tuanya melalui pengontrolan, pengalaman frustrasi anak dan juga cara orang tua memberikan penguatan ataupun hukuman terhadap tingkah laku agresif (Aisyah, 2010).

Salah satu pola asuh yang rentan memunculkan perilaku agresif adalah pola asuh otoriter (*authoritarian*). Pola asuh otoriter merupakan salah satu pola asuh yang orang tua terapkan untuk menuntut anak tunduk, kaku, suka memberikan hukuman terutama hukuman fisik, mengekang keinginan anak, dan membentuk tingkah laku anak sesuai dengan tingkah laku yang orang tua harapkan. Orang tua yang sering memberikan hukuman fisik ketika anak mengalami kegagalan dalam memenuhi standar yang ditetapkan orang tua dapat memberikan dampak pada anak. Anak akan merasa marah dan kesal kepada orang tuanya akan tetapi anak tidak berani mengungkapkan kemarahan yang dirasakan dan melampiaskannya kepada orang lain dalam bentuk perilaku agresif (Sarwono, 2009).

**Gambar 1. Kerangka berfikir**



### Hipotesa

Terdapat pengaruh Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dan pola asuh otoriter terhadap perilaku agresif anak.

## METODE PENELITIAN

### Rancangan penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif non-eksperimental. Pada metode penelitian kuantitatif ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan positivisme, dan digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016).

### Subjek Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *non probability sampling*, yaitu metode pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel karena pertimbangan tertentu. Syarat yang menjadi pertimbangan dalam *non probability sampling* pada penelitian ini adalah anak yang bermain *game online* berunsur kekerasan. Sedangkan teknik pengambilan sampel berupa *purposive sampling* dengan menentukan berdasarkan umur 8-12 tahun dan mendapatkan pola asuh yang otoriter. Sekolah yang dipilih peneliti untuk mengambil subjek adalah SDN Sumber Sari 1, SDN Sumber Sari 2 dan SDN Landungsari 1 dengan meminta izin ke sekolah tersebut terlebih dahulu. Jumlah sampel yang layak dalam penelitian adalah 30 sampai dengan 500 subjek (Sugiyono, 2008). Sehingga peneliti memutuskan untuk mengambil subjek penelitian sebanyak 150, yang dilandasi oleh ketersediaan sampel yang sesuai karakteristik yang peneliti tentukan yakni anak sekolah dasar rentang kelas 4-6 SD, laki-laki dan perempuan, bermain *game online* berunsur kekerasan dan mendapatkan pola asuh yang otoriter. Dengan rentang usia 8-12 tahun dimana masuk dalam kategori masa kanak-kanak akhir (Hurlock, 1990).

### Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Adapun yang menjadi variabel bebas pertama (X1) adalah Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dan variabel bebas kedua (X2) adalah pola asuh otoriter dan variabel terikatnya (Y) adalah perilaku agresif anak.

Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan ialah seberapa sering seorang individu dalam bermain *game online* yang berunsur kekerasan dilihat dari frekuensi dan lama mengaksesnya. Skala intensitas bermain *game online* mengacu pada aspek Intensitas bermain *game online* oleh Horrigan (2002), digunakan untuk melihat seberapa tinggi intensitas anak dalam bermain *game online*. Melalui dua item pertanyaan, yakni dari aspek Frekuensi bermain *game online*, dilihat seberapa sering seseorang bermain *game online* berunsur kekerasan dalam seminggu. a) 1-2 hari diberi skor 1 b) 3-4 hari diberi skor 2 c) 5-6 hari diberi skor 3 d) Setiap hari diberi skor 4. Aspek lama mengakses, dilihat lama bermain *video*

*game* adalah banyaknya waktu yang digunakan seseorang untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam *bermain game online* maka menunjukkan semakin lama seseorang itu bermain *game online*. Pemberian skor sebagai berikut: a) 1-3 jam diberi skor 1 b) 4-6 jam diberi skor 2 c) 7-10 jam diberi skor 3 d) > 10 jam diberi skor 4.

Pola asuh otoriter ialah gaya pengasuhan orang tua yang bersifat menghukum dan membatasi, cenderung kaku dan selalu memaksakan kehendak mereka tanpa bermusyawarah dengan anak terlebih dahulu serta memberikan hukuman terutama hukuman fisik, dan membentuk tingkah laku anak sesuai dengan tingkah laku yang orang tua harapkan. Pola asuh otoriter menggunakan skala pola asuh otoriter, dari penelitian Kharisma, (2011). Skala tersebut digunakan untuk melihat dampak perilaku seseorang jika masa kecilnya mendapatkan pola asuh yang otoriter, maka dampaknya anak yang menerima kekerasan tersebut cenderung meniru orang tuanya. Pada skala pola asuh otoriter, perhitungan validitas item skala pola asuh otoriter terdiri dari 24 item diperoleh 22 item valid dengan koefisiensi antara .313 sampai .699, sehingga sebanyak dua item yang gugur. Sedangkan uji reabilitas diperoleh koefisien Alpha sebesar .905 yang berarti skala ini memiliki reabilitas tinggi.

Perilaku agresif ialah perilaku atau kecenderungan perilaku yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai orang lain atau kelompok dengan niat atau kesengajaan yang dapat merugikan orang lain melalui *physical aggression, verbal aggression, hostility, and anger*. Pengukuran menggunakan *Aggression Questionnaire scale* oleh Syukmawati, (2014) yang mengacu pada aspek perilaku agresif oleh Buss & Perry (1992). Skala tersebut digunakan untuk melihat pengaruh *big five personality* dan *attachment style* terhadap agresivitas. Hasil uji coba (*try out*) terhadap 40 item, dalam instrument skala agresivitas diperoleh 27 item yang valid baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%. Reliabilitas skala agresif diperoleh koefisien sebesar .776. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian ini Relibel untuk digunakan karena nilai *alpha cronbach* lebih besar dari .06.

### **Prosedur dan analisa data**

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan analisa data. Persiapan penelitian diawali dengan menentukan subjek penelitian sesuai dengan karakteristik subjek peneliti, diawali dengan meminta izin ke tempat penelitian. Tahap kedua yaitu pelaksanaan penelitian dengan menyebarkan skala pada subjek penelitian sebanyak 235 subjek, dari 235 subjek tersebut data yang bisa diolah sebanyak 150. Hal ini disebabkan karena subjek lain tidak memenuhi karakteristik subjek yang ditentukan, yang dilihat dari hasil *screening* yang sudah ditentukan peneliti. Hasil penyebaran skala kemudian dilakukan analisa data untuk mencari pengaruh Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dan pola asuh otoriter terhadap perilaku agresif anak dengan menggunakan teknik analisis Regresi linier berganda. Regresi linier berganda dimaksudkan untuk menguji pengaruh dua atau lebih variabel independen (*explanatory*) terhadap satu variabel

dependen. Model ini mengasumsikan adanya hubungan satu garis lurus/linier antara variabel dependen dengan masing-masing prediktornya.

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Subjek

Pada penelitian ini Subjek yang digunakan adalah siswa SD Sumber Sari 1, Sumber Sari 2 dan Landungsari 1 yang merupakan subjek untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Subjek penelitian berjumlah 150 siswa diantaranya 112 anak laki-laki dan 38 anak perempuan dengan rentang usia 12-8 tahun dengan rincian, subjek yang berusia 12 tahun berjumlah 53 (35 %), subjek yang berusia 11 tahun berjumlah 50 (33 %), subjek yang berusia 10 tahun berjumlah 32 (21%), subjek yang berusia 9 tahun berjumlah 14 (9%), dan subjek yang berusia 8 tahun berjumlah 1 (7%).

Tabel 1. Tabulasi antara intensitas bermain *game online* kekerasan, pola asuh otoriter dan perilaku agresif anak (N=150)

Variabel	Interval	<i>M (SD)</i>
Perilaku Agresif	102 - 42	70.67(10.342)
Intensitas bermain <i>game online</i> kekerasan	8 - 2	3.81(1.427)
Pola asuh otoriter	67 - 37	50.73(5.421)

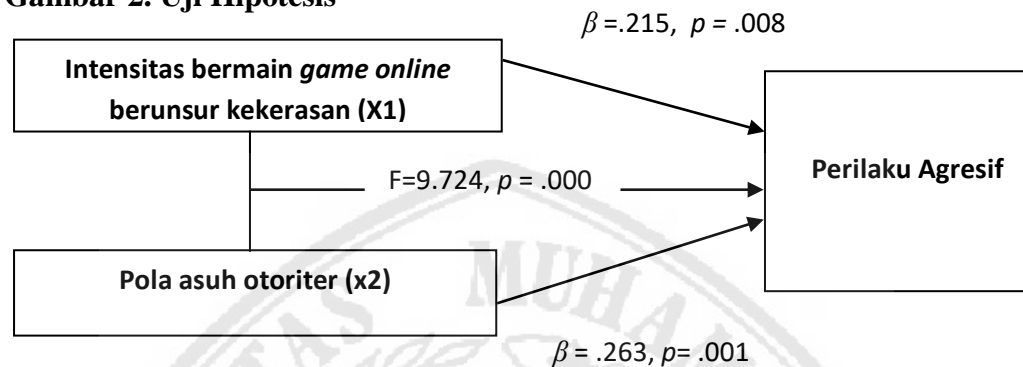
### Uji Asumsi

Pada penelitian ini, sebelum menggunakan uji hipotesis maka peneliti menggunakan uji asumsi terlebih dahulu diantaranya; uji normalitas, autokorelasi, linieritas, heteroskedastisitas dan multikolonier. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan hasil bahwa nilai  $p.633 > 0,05$  maka data berdistribusi normal dengan menggunakan nilai *residu*. Pada uji autokorelasi dengan melihat nilai Durbin Watson sebesar 1.916 dengan nilai batas du sebesar 1.7602 pada tabel Durbin Watson dan hasil dari  $4-du = 4 - 1.7602 = 2.2398$ . Karena nilai Durbin Watson  $>$  nilai batas du ( $1.916 > 1.7602$ ) dan  $<$  nilai  $4-du$  ( $1.916 < 2.2398$ ), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi Autokorelasi. Selanjutnya yaitu melakukan uji linieritas, uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah pengaruh masing-masing variabel bebas yang dijadikan analisa mempunyai hubungan linier atau tidak terhadap variabel terkait. Hasil uji linieritas intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan diperoleh nilai  $p = .400$ . Sedangkan nilai signifikan variabel pola asuh otoriter diperoleh nilai  $p = .001$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut linier. Selanjutnya yaitu melakukan uji heteroskedastisitas Dari hasil uji

heteroskedasitas dengan uji scatterplot yang ditunjukkan terlihat tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar, maka indikasinya adalah tidak terjadi heteroskedasitas. Dalam uji multikolinier ditunjukkan pada nilai Tolerance dan VIF. Bahwa nilai VIF sebesar 1.000 artinya nilai  $VIF < 10.00$  ( $1.000 < 10.00$ ) dan pada nilai tolerance  $> 0.10$  ( $1.000 > 0.10$ ) maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi Multikolinier.

### Uji Hipotesis

**Gambar 2. Uji Hipotesis**



Diketahui variabel intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) tidak dapat memprediksi terhadap perilaku agresif (Y),  $\beta = .215, t(148) = 2.682, p < .008$ . Sedangkan variabel pola asuh otoriter (X2) dapat memprediksikan secara signifikan variabel perilaku agresif (Y),  $\beta = .263, t(148) = 3.321, p > .001$ . Dari pengujian statistik untuk mengetahui pengaruh kedua variabel intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) dan pola asuh otoriter (X2) terhadap perilaku agresif (Y) diketahui bahwa intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) dan pola asuh otoriter (X2) dapat menjelaskan proporsi varian skor perilaku agresif (Y),  $R^2 = .117, F(2) = 9.724, p > .000$ . Kedua variabel intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) dan pola asuh otoriter (X2) secara simultan atau bersama-sama berpengaruh yang signifikan terhadap perilaku agresif (Y) sebesar 12 % ( $R^2 = .117$ ). Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) memiliki kontribusi sebesar 5% ( $R^2 = .046$ ) sedangkan pola asuh otoriter memiliki kontribusi sebesar 7% ( $R^2 = .063$ ). Sedangkan selebihnya 88% dapat dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

### DISKUSI

Berdasarkan hasil uji regresi ganda uji variabel secara terpisah menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) terhadap perilaku agresif anak (Y). Sedangkan untuk variabel pola asuh otoriter (X2) menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap perilaku agresif anak (Y). Selanjutnya untuk hasil uji regresi ganda secara simultan atau secara bersama-sama menunjukkan bahwa variabel intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) dan pola asuh otoriter (X2) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku agresif anak (Y).



( $F=9.724$ ,  $p= .000$ ). Pada intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) memiliki nilai  $\beta=.215$  dan pola asuh otoriter (X2) memiliki nilai  $\beta=.263$  artinya pada kedua variabel memiliki pengaruh yang positif. Jadi semakin tinggi intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) dan semakin besar tingkat pola asuh otoriter (X2) maka akan semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif anak (Y).

Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) adalah seberapa besar minat atau niat seseorang bermain *game online* yang terkait dengan frekuensi individu dalam bermain *game online* yang berunsur kekerasan. Berdasarkan hasil uji analisa data secara terpisah menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif  $\beta=.215$ ,  $p < .008$ . Dimana intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) tidak bisa berdiri sendiri dan membutuhkan adanya dukungan faktor lain yaitu pola asuh otoriter (X2) yang mempengaruhi perilaku agresif anak (Y).

Adapun faktor yang menjadikan intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif anak (Y) jika diuji secara terpisah ialah dikarenakan intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) tidak bisa menjadi faktor utama penyebab perilaku agresif seperti dalam jurnal (Gentile & Bushman, 2012 ) menyatakan bahwa perilaku agresif muncul jika faktor-faktor penyebab perilaku agresif dikombinasikan atau tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja. Perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar sosial, belajar sosial adalah belajar melalui mekanisme belajar pengamatan dalam dunia sosial (Bandura, 1925). Teori tersebut menjelaskan bahwa perilaku agresif sebagai perilaku yang dipelajari. Dalam memahami perilaku agresif, ada tiga informasi yang perlu diketahui yakni cara perilaku agresi diperoleh, ganjaran dan hukuman yang berhubungan dengan suatu perilaku agresif, Faktor-faktor sosial dan lingkungan yang memudahkan timbulnya perilaku agresi. Dari ketiga informasi tersebut, teori belajar sosial ingin menjelaskan bahwa akar perilaku agresif tidak sederhana berasal dari satu atau beberapa faktor tapi hasil dari interaksi banyak faktor, seperti pengalaman masa lalu individu berkenaan dengan perilaku agresif, serta variabel lingkungan dan kognitif sosial yang dapat menjadi penghambat atau fasilitator bagi timbulnya perilaku agresif. Oleh karena itu intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) tidak bisa menjadi faktor utama penyebab perilaku agresif (Y) karena banyak pengamatan yang terjadi dalam lingkungan sosial anak. Selain itu kelemahan skala yang digunakan pada variabel intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) hanya menggunakan validitas isi yang melihat sejauh mana aitem-aitem dalam tes mencakup keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur atau sejauh mana isi tes mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur.

Hal ini juga didukung oleh penelitian (Imtiaz, Yasin & Yaseen, 2010) menjelaskan bahwa kehadiran faktor tunggal dalam individu tidak dengan sendirinya menyebabkan kekerasan tingkah laku atau perilaku agresif tersebut terjadi. Sebaliknya, beberapa faktor bergabung untuk berkontribusi dan membentuk perilaku agresif itu sendiri. Faktor lingkungan seperti paparan media untuk kekerasan, dan kondisi lingkungan keluarga memainkan peran penting

dalam menciptakan kondisi yang dapat berkontribusi terhadap perilaku agresif anak.

Ketika kedua variabel di uji secara simultan hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) dan pola asuh otoriter (X2) terhadap perilaku agresif anak (Y) dan memiliki kontribusi sebesar 12%. Hal tersebut menunjukkan bahwa seorang anak belajar melalui pengalaman langsung atau pengamatan tidak langsung (mencontoh model) yaitu apa yang anak baca, dengar dan lihat di media dan juga dari orang lain di lingkungannya. Sedangkan dalam lingkungan anak apa yang ia lihat tidak sebatas dari paparan media saja tetapi juga melihat pada lingkungan terdekatnya yaitu orangtuanya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Bandura (1925), yakni perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar sosial, belajar sosial adalah belajar melalui mekanisme belajar pengamatan dalam dunia sosial. Teori kognitif sosial oleh Bandura (1925) menyatakan bahwa perilaku, lingkungan, dan kognisi merupakan faktor-faktor penting dalam perkembangan. Oleh karena itu, faktor situasional bahwa lingkungan sekitar berperan penting dalam pembentukan perilaku agresif pada anak. Jika anak tumbuh dilingkungan yang sering mempertontonkan tindak kekerasan atau agresif, anak cenderung tumbuh menjadi individu yang suka melakukan tindakan perilaku agresif. Pola asuh orang tua sangat berpengaruh dalam diri individu karena Semua orang, dan anak khususnya mempunyai kecenderungan yang kuat untuk meniru orang lain. Anak mempelajari reaksi agresif melalui pengamatan terhadap apa yang dilakukan orang lain (Sears, 1994). Sehingga seorang anak yang bermain *game online* berunsur kekerasan dan mendapatkan pola asuh yang otoriter dari orang tuanya, berpengaruh terhadap perilaku agresif anak. Pada masa anak-anak usia akhir orang tua berperan penting dalam mendukung dan mendorong pencapaian akademik, dan orang tua tidak hanya mempengaruhi prestasi anak-anak, namun juga orang tua membuat keputusan tentang aktivitas anak-anak di luar sekolah (Santrock, 2012). Ketika orang tua bersikap otoriter dan memaksakan kehendaknya maka anak cenderung tertekan yang akan berdampak negatif pada diri anak yakni timbulnya perilaku yang menyimpang, salah satunya perilaku agresif pada anak.

Untuk sumbangan variabel pola asuh otoriter sebesar 7 % ( $R^2 = .063$ ) memang tidak terlalu besar akan tetapi pada penelitian (Kustanti, 2014) mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan pada pola asuh otoriter orangtua terhadap konsep diri anak. Konsep diri anak merupakan pandangan, sikap, dan perasaan diri anak itu sendiri, dimana orang tua termasuk dalam faktor yang dapat mempengaruhi seorang anak dengan konsep dirinya sendiri. Pola asuh otoriter dapat membentuk konsep diri anak yang negatif, karena anak merasa tertekan, dikekang dan kurang mandiri. Hal ini juga dapat memicu timbulnya perilaku yang menyimpang apabila konsep diri yang terbentuk pada anak adalah negatif. Penyimpangan perilaku dapat muncul dalam perilaku agresif. Salah satu aspek pola asuh otoriter ialah orang tua cenderung memberikan hukuman fisik dan psikis. Maka anak yang sering mendapat hukuman dari orangtuanya, akan menunjukkan kepatuhan saat berada di rumah. Anak berusaha mencari zona nyaman agar tidak mendapatkan hukuman dari orang tuanya. Saat berada di luar rumah atau di sekolah, anak dapat menunjukkan sikap yang berlawanan dengan

sikapnya di rumah. Hal ini dapat terjadi karena anak memendam emosinya, ingin didengarkan oleh orang lain, melanggar peraturan, dan berusaha mencari perhatian. Hukuman yang diterimanya di sekolah tidak sama dengan hukuman yang diterima di rumah. Hukuman di rumah cenderung lebih berat, dan dapat berupa pukulan atau kekerasan. Dari penyebab-penyebab inilah, anak menampakkan kepatuhan di rumah dan menampakkan perilaku agresifnya di sekolah.

Pada penelitian ini memiliki kelemahan yaitu indikator dalam skala perilaku agresif masih terbatas diarahkan pada perilaku agresif yang dilakukan di lingkungan sosialnya, dari pernyataan skala peneliti lebih melihat agresif di sosial subjek saja, tidak melihat subjek terlihat agresif saat bermain *game online* berunsur kekerasan.

Berdasarkan hasil uji Determinasi, Kedua variabel intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) dan pola asuh otoriter (X2) secara simultan atau bersama-sama berpengaruh yang signifikan terhadap perilaku agresif (Y) sebesar 12 %. Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) memiliki kontribusi sebesar 5% sedangkan pola asuh otoriter memiliki kontribusi sebesar 7%. Sedangkan selebihnya 88% dapat dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

## SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Hipotesa diterima. Jadi semakin tinggi intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan (X1) dan semakin besar tingkat pola asuh otoriter (X2) maka akan semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif anak (Y).

Implikasi dari penelitian ini untuk anak-anak yang bermain *game online* berunsur kekerasan sebaiknya melakukan kegiatan positif lain yang lebih bermanfaat. Bagi orang tua dan guru diharapkan dapat mengawasi dan terus mengarahkan anak-anak dengan baik. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan tema perilaku agresif diharapkan mengukur perilaku agresif dari variabel lain, sehingga dapat mengungkap lebih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif tersebut.

## REFERENSI

- Aisyah, S. (2010). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap tingkat agresivitas anak, *Jurnal Medtek*. 2,(1), 1-7.
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu rupiah lewat game online*. PT.Bounabooks.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agrsif remaja di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.

- Anggita. (2016). Tragis siswi SD tewas dianiaya oleh teman kelasnya sendiri. Diunduh pada <http://iwarta.id>.
- Arriani, F. (2014). Perilaku agresif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 1-22.
- Atkinson, R. L., Atkinson R.C., Smith E.E., Bem D. J. (1987). *Pengantar Psikologi*. (Terj . Kusuma, W). jilid dua. Interaksara.
- Bandura, A (1925). *Social learning, Handbook of general learning corporation : Theory and research (1-46)*. New York City: General Learning Press
- Berkowitz, L. (1995). *Emotional behavior : Buku Kesatu*. Jakarta: Penerbit PPM.
- Buss, A. H., & Perry M. (1992). The aggression quetinonnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63,(3), 452-459.
- Chaplin, J. P. ( 1999). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Davidoff, L.L. (1991). *Psikologi suatu pengantar*. (Terj. Jumiaty, M). Jilid dua. Jakarta: Erlangga.
- Edward, C. D. (2006). *Ketika anak sulit diatur*. Bandung: Kaifa.
- Febrian., Jack., & Andayani, F. (2002). *Kamus komputer dan istilah teknologi informasi*. Bandung: CV Informatika.
- Gagne, C. M., Harvey, B., Stack, D. M., & Serbin, L. A. (2015). Contextual specificity in the relationship between maternal autonomy support and children's socio-emotional development: A longitudinal study from preschool to preadolescence. *Journal Youth Adolescence*. 44, 1528-1541.
- Gentile, D. A., & Bushman, B.J. (2012). Reassessing media violence effects using a risk and resilience approach to understanding aggression. *Psychology of Popular Media Culture*.
- Horriagan, J. B. (2002). New internet users: what they do online, what they dont, and implications for the nets future. *Pew Internet and American Life Project*. 1-27.
- Hurlock, E. B. (1990). *Development psychology: A lifespan Approach*. (Terj Istiwiidanti). Jakarta: Erlangga.
- Imtiaz, R., Yasin, G., & Yaseen, A. (2010). Sociological study of the factors affecting the aggressive behavior among youth. *Pakistan Journal of Social Sciences (PJSS)*, 30, (1), 99-108.
- Kharisma, V. P. (2011). Hubungan antara pola asuh otoriter dengan emotional abuse dalam hubungan berpacaran. Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegij Apranata. Semarang.
- Kustanti, R. (2014). Pengaruh pola asuh otoriter orangtua terhadap konsep diri anak. 2, (1).

- Lim, E. (2016). Ligagame. *Pemain game online indonesia akan meningkat pesat*. Diunduh pada <http://www.ligagame.com>. Diakses pada tanggal 18 November 2016.
- Murray, K.W., Dwyer K.M., Rubin K. H., Wisor S.K & Laforce, C. B. (2014). Parent child relationships, parental psychological control, and aggression: maternal and paternal relationships. *Journal Youth Adolescence*, 43, 1361-1373.
- Nando & Pandjaitan, N.K. (2012). Hubungan antara perilaku menonton film kekerasan dengan perilaku agresi remaja. *Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 6, (1), 18-35.
- Paul, J. C., & Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: which characteristic has the greatest influence?. *Psychology of Violence*, 1, (4), 259-274.
- Pratiwi, J. I. (2016). *Kasus bullying banyak terjadi di SD, ini buktinya*. Diunduh pada <http://suryamalang.tribunnews.com>. diakses pada tanggal 20 November 2016.
- Prankly, V. (2016). *Hindari game kekerasan untuk anak dibawah umur*. Diunduh pada <http://www.mygamesreview.id>. Diakses pada tanggal 25 Nopember 2010.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development (Perkembangan masa hidup)*. Jilid 1. Edisi Ketigabelas. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. (2009). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Press.
- Satria, A., Nurdin, S. E & Bachtiar, H. (2015). Hubungan kecanduan bermain video games kekerasan dengan perilaku agresi pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 cupak tengah pauh kota padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*. 4, (1), 1-5.
- Sears, D. O., Freedman, J. L & Peplau, A. L. (1994). *Psikologi sosial Jilid 2*. Jakarta Erlangga.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan D&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sunarti, E. (2004). *Mengasuh dengan Hati*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suryabrata, S. (2002). *Metode Penelitian*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta.
- Syukmawati, Y. (2016). Pengaruh *big five personality and attachment style* terhadap agresivitas. Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Syarif Hidayatullah.
- Tis'Ina, N.A., & Suroso. (2015). Pola asuh otoriter, konformitas dan perilaku *school bullying*. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 4,(2), 153-161.



# LAMPIRAN

**Identitas Responden**

Nama :

Usia :

Jenis kelamin :

Pertanyaan screening.

1) Jenis *game online* apa yang biasa adik mainkan?

a) Aksi – Shooting (tembak-tembak)

b) Beat ‘em up (tonjok hajar)

c) Fighting ( pertarungan )

2) Orang tua akan memukul saya jika tidak memenuhi permintaannya?

☐ Ya☐ Tidak

3) Orang tua membentak dan berbicara keras?

☐ Ya☐ Tidak**Dengan ini saya bersedia menjadi responden**

Tanda tangan Responden

(.....)

**INSTRUKSI**

Berilah tanda silang (X) pada salah satu dari 4 kotak yang adik-adik anggap paling menggambarkan kondisi adik-adik. Tiap kotak berisi angka yang mengandung jawaban sebagai berikut:

1. Sangat tidak setuju (STS)

2. Tidak setuju (TS)

3. Setuju (S)

4. Sangat Setuju (SS)

**Contoh :**

Pernyataan	STS	TS	S	SS
Saya merasa kesal dengan teman yang tidak membalas sapaan saya		X		

Tidak ada jawaban yang dianggap salah. Semua **JAWABAN ADALAH BENAR**, selama menggambarkan diri adik-adik.

- 1) Berapa hari sekali dalam seminggu anda bermain *game online*?
  - a) 1-2 hari
  - b) 3-4 hari
  - c) 5-6 hari
  - d) Setiap hari
- 2) Dalam sehari berapa lama anda bermain *game online* ?
  - a) 1-3 jam
  - b) 4-6 jam
  - c) 7-10 jam
  - d) > 10 jam





No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Orang Tua akan memukul jika saya Tidak memenuhi permintaanya				
2	Orang Tua saya membuat peraturan yang lunak dan dapat ditoleransi				
3	Saya tidak pernah bertukar pikiran dengan orang Tua saya				
4	Orang Tua tidak pernah memberikan kado kepada saya				
5	Orang tua tidak mengerti apa yang saya inginkan				
6	Orang Tua tidak pernah memuji jika saya melakukan perintahnya				
7	Saya sering berbicara dengan orang tua saya				
8	Saya tidak takut jika saya bertatap muka dengan orang tua				
9	Orang tua saya selalu menentukan apa yang harus saya lakukan				
10	Orang tua saya sangat membatasi ruang lingkup kegiatan				
11	Saya selalu menentukan arah tujuan saya				
12	Orang tua selalu mengerti apa yang saya butuhkan				
13	Orang tua sering memberikan saya hadiah jika saya membuat mereka bangga				
14	Orang tua saya membuat aturan yang tidak bisa di toleransi				
15	Orang tua saya tidak memberikan alasan yang jelas tentang perintahnya				
16	Orang tua saya jarang mengajak saya berbicara				
17	Orang tua cuek kepada saya				
18	Orang tua sering memberikan saya pujian jika melakukan perintahnya				
19	Saya sangat takut jika bertatap muka dengan orang Tua				
20	Orang tua sangat peduli dengan saya				
21	Orang tua memberikan saya kebebasan dan tidak membatasi				
22	Orang tua saya selalu memberitahukan alasan yang jelas tentang aturannya				

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya jujur kepada teman – teman ketika tidak sependapat dengan mereka				
2	Terkadang saya tidak dapat menahan keinginan untuk menyerang orang lain				
3	Saya sering berbeda pendapat dengan orang lain				
4	Jika diprovokasi, saya bisa memukul orang lain				
5	Ketika orang lain mengganggu, saya bisa mengatakan kepada mereka apa yang saya rasakan				
6	Jika ada yang memukul saya, saya akan membalasnya				
7	Saya terkadang iri dengan orang lain				
8	Saya lebih sering terlibat perkelahian dibandingkan dengan orang lain				
9	Terkadang saya merasa tertipu				
10	Jika perlu, saya menggunakan kekerasan untuk melindungi hak – hak saya				
11	Saya cepat marah tapi cepat juga reda amarahnya				
12	Pernah ada yang menantang saya sehingga kami berkelahi				
13	Ketika frustrasi, saya memperlihatkankannya				
14	Saya pernah mengancam orang yang saya kenal				
15	Saya terkadang merasa seperti orang yang kasar yang mudah meledak, amarahnya				
16	Orang lain terlihat selalu tenang				
17	Saya bisa berfikir bahwa memukul orang itu tidak baik				
18	Jika saya marah, saya bisa memecahkan dan merusak barang – barang				
19	Teman – teman saya merasa saya orang yang keras kepala				
20	Terkadang saya tidak mengetahui mengapa saya sering berfikir negatif terhadap suatu hal				
21	Saya selalu beradu argument (debat) ketika berbeda pendapat dengan orang lain				
22	Saya orang tenang				
23	Saya mengetahui jika teman – teman saya membicarakan saya dari belakang				
24	Terkadang saya kehilangan kendali diri tanpa alasan yang jelas				
25	Saya curiga dengan orang asing yang terlalu akrab				

26	Saya kurang bisa mengendalikan amarah saya				
27	Terkadang saya merasa orang lain menertawakan saya dari belakang				
28	Menurut teman – teman saya orang argumentatif (pengritik)				
29	Ketika orang lain terlalu baik, saya merasa ingin tahu apa yang mereka inginkan				



**Blueprint skala *Aggression Questionnaire***

Dimensi	Indikator	Item	Jumlah
<i>Physical aggression</i>	Menyerang, memukul dan merusak barang	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 17*, 18	9
<i>Verbal aggression</i>	Berdebat, pengkritik, dan menunjukkan ketidaksukaan dari ketidaksetujuan pada orang lain	1, 3, 5, 21, 28	5
<i>Anger</i>	Mudah marah dan keras kepala	11, 13, 15, 19, 22*, 24, 26	7
<i>Hostility</i>	Iri hati dan curiga	7, 9, 16, 20, 23, 25, 27, 29	8

Keterangan (\*) unfavorable

**Blue print skala pola asuh otoriter**

No	Indikator	Nomor item		Valid	Gugur
		Favorabel	Unfavorabel		
1	Orang tua cenderung menetapkan aturan yang kaku dan batasan yang jelas.	14, 10	2, 22	4	0
2	Orang tua menentukan apa yang harus dilakukan tanpa alasan yang jelas.	9, 15	11, 24	4	0
3	Orang tua memberikan hukuman fisik dan psikis sehingga anak merasa terancam.	20, 1	8, 16	3	1
4	Kesenjangan antara orang tua dan anak akibat minimnya berkomunikasi.	17, 3	7, 23*	3	1
5	Orang tua kurang peka terhadap kebutuhan anak.	5, 18	12, 21	4	0
6	Orang tua jarang memberikan reward pada anak.	4, 6	13, 19	4	0
	<b>Total</b>	12	12	22	2

Ket : \* item gugur

## REKAPITULASI DATA VARIABEL X1



No	Nama	Usia	jenis kelamin	item 1	item 2	jumlah
1	Yusuf Ade	10	laki-laki	4	1	5
2	Grace	10	perempuan	4	2	6
3	Taufiq	10	laki-laki	4	2	6
4	Arjuna D	10	laki-laki	4	1	5
5	Nourah N	9	laki-laki	1	1	2
6	Haura	10	perempuan	2	2	4
7	Agil	10	laki-laki	3	1	4
8	Ranti R	10	perempuan	2	3	5
9	Husen	9	laki-laki	4	2	6
10	Tyo	9	laki-laki	2	2	4
11	Namira	10	perempuan	4	1	5
12	Delonix	9	perempuan	1	2	3
13	Surya	10	perempuan	2	1	3
14	Putra	9	laki-laki	3	1	4
15	Dicky	10	laki-laki	1	3	4
16	Aron	9	laki-laki	4	1	5
17	Athaya jav	9	laki-laki	2	1	3
18	Kirana kar	9	perempuan	1	1	2
19	M. khusnu	10	laki-laki	2	1	3
20	Rapli	10	laki-laki	3	2	5
21	Devan Put	10	laki-laki	1	2	3
22	M yusuf A	10	laki-laki	1	2	3
23	M febian A	10	laki-laki	1	1	2
24	Khayza Pu	9	perempuan	1	1	2
25	Rifqi Syari	10	laki-laki	2	2	4
26	Fahira	9	laki-laki	1	1	2
27	Dani	9	laki-laki	3	1	4
28	Syifa	10	perempuan	1	1	2
29	Dzaki	9	laki-laki	3	1	4
30	Ian	10	laki-laki	1	1	2
31	Rohrian	9	laki-laki	1	1	2
32	Nur Rizki	10	laki-laki	1	2	3
33	Risya	9	laki-laki	4	2	6
34	Diani	8	perempuan	1	1	2
35	Laudia A	10	perempuan	1	1	2
36	fadil	10	laki-laki	1	2	3
37	suhemi	10	laki-laki	3	1	4
38	sigit wahy	10	laki-laki	1	2	3
39	Andi Ahm	10	laki-laki	2	2	4
40	Aldisafari	10	laki-laki	4	1	5
41	rezky Herl	10	laki-laki	3	2	5
42	Rizqi Arist	10	laki-laki	4	1	5
43	M. fajar	10	laki-laki	4	2	6
44	Mubarok	10	laki-laki	3	2	5
45	Agus salin	10	laki-laki	2	2	4
46	dodit S	10	laki-laki	4	1	5
47	Yan Adi Pr	10	laki-laki	4	2	6
48	Muhamad	11	laki-laki	4	2	6
49	Febrian dv	11	laki-laki	4	1	5
50	Sena gant	11	laki-laki	4	1	5

51	zahid gant	11	laki-laki	1	1	2
52	Yoga	11	laki-laki	4	1	5
53	Ahmad Nu	11	laki-laki	1	1	2
54	Dewi Ama	11	perempua	1	1	2
55	Reyndra B	11	laki-laki	4	1	5
56	Faiz Ardar	11	laki-laki	1	1	2
57	Titik muti	11	perempua	1	1	2
58	Natan	11	laki-laki	4	1	5
59	Rahmad R	11	laki-laki	4	1	5
60	Rendra Ag	11	laki-laki	3	2	5
61	Ranti WP	11	perempua	1	1	2
62	Diki Apria	11	laki-laki	4	1	5
63	Husein	11	laki-laki	4	1	5
64	Ariani Hik	11	perempua	1	1	2
65	Budiono	11	laki-laki	1	2	3
66	Ficky Apri	11	laki-laki	4	1	5
67	Raya	11	laki-laki	3	1	4
68	Arif M	11	laki-laki	2	2	4
68	Fahri W	11	laki-laki	4	1	5
70	Qoimi	11	laki-laki	2	2	4
71	Elma Febb	11	perempua	1	1	2
72	Yeski Daff	11	laki-laki	4	1	5
73	Faizza M	11	perempua	4	1	5
74	Hisyam Ak	11	laki-laki	4	4	8
75	Zahratul J	11	perempua	1	1	2
76	Dika	11	laki-laki	2	2	4
77	Rima Ratn	11	perempua	4	1	5
78	M Iqbal	11	laki-laki	4	1	5
79	Habibi	11	laki-laki	2	1	3
80	Adi Prada	11	laki-laki	2	2	4
81	Rusmadi	11	laki-laki	4	1	5
82	Santoso	11	laki-laki	3	1	4
83	Yuwono	11	laki-laki	4	1	5
84	Onny Wid	11	perempua	1	1	2
85	risa mami	11	perempua	2	1	3
86	Syuna	11	laki-laki	3	2	5
87	Stian adi	11	laki-laki	2	2	4
88	salindra	11	laki-laki	4	1	5
89	evi	11	perempua	1	1	2
90	zaki ahma	11	laki-laki	2	2	4
91	Arid dwi	11	laki-laki	3	1	4
92	puspa sari	11	perempua	1	2	3
93	Eko Firizqi	11	laki-laki	4	2	6
94	Vionanda	11	perempua	1	2	3
95	amelia	11	perempua	1	1	2
96	Herka	11	laki-laki	4	1	5
97	Keky Afria	11	laki-laki	3	2	5
98	M wildan	12	laki-laki	4	2	6
99	Sabrina M	12	perempua	1	2	3
100	Rizka Ama	12	perempua	1	1	2

101	Mujib Alfa	12 laki-laki	1	3	4
102	Yuda	12 laki-laki	4	4	8
103	Ahmad Iva	12 laki-laki	4	1	5
104	ilham R.p	12 laki-laki	1	1	2
105	Danis febi	12 laki-laki	4	1	5
106	Aryani Put	12 perempuan	1	1	2
107	Rifqi Agur	12 laki-laki	4	1	5
108	M. Arif Wi	12 laki-laki	1	1	2
109	Alim S	12 laki-laki	4	1	5
110	bagus S	12 laki-laki	2	2	4
111	Hamzah A	12 laki-laki	1	1	2
112	Alfian	12 laki-laki	4	1	5
113	Heru C	12 laki-laki	4	1	5
114	Taufik Gel	12 laki-laki	4	1	5
115	Rendra	12 laki-laki	1	1	2
116	Nur laila	12 perempuan	1	1	2
117	Rasya	12 laki-laki	3	1	4
118	chika meil	12 perempuan	1	1	2
119	Atha Megi	12 laki-laki	1	1	2
120	M. Zidane	12 laki-laki	1	1	2
121	Saharani F	12 perempuan	4	1	5
122	Yogi Setya	12 laki-laki	1	1	2
123	Kelvin adi	12 laki-laki	4	1	5
124	Widi Putri	12 perempuan	1	1	2
125	Muhamm	12 laki-laki	1	1	2
126	Bisma Agu	12 laki-laki	3	2	5
127	M Irfan	12 laki-laki	2	1	3
128	M Rossi	12 laki-laki	1	1	2
129	M Yanuar	12 laki-laki	1	1	2
130	Dafri F	12 laki-laki	1	1	2
131	Rizali	12 laki-laki	4	1	5
132	Toni	12 laki-laki	3	2	5
133	Zaky	12 laki-laki	2	2	4
134	Muhamm	12 laki-laki	1	1	2
135	Zaha	12 laki-laki	4	1	5
136	Rudy Azfil	12 laki-laki	1	2	3
137	Sadi	12 laki-laki	2	1	3
138	M. asa	12 laki-laki	3	1	4
139	putro	12 laki-laki	2	2	4
140	Rahmat	12 laki-laki	4	1	5
141	Rizky eky	12 perempuan	1	1	2
142	Ninda A	12 perempuan	1	1	2
143	Aisyah	12 perempuan	2	1	3
144	sarah Ayu	12 perempuan	2	1	3
145	Akbar H	12 laki-laki	4	1	5
146	Leonita	12 perempuan	1	1	2
147	Dani hamr	12 laki-laki	1	2	3
148	Wiryan A	12 laki-laki	4	1	5
149	Baskoro H	12 laki-laki	1	3	4
150	Ferdi A	12 laki-laki	4	2	6



## REKAPITULASI DATA VARIABEL X2



No	Nama	Umur	Jenis Kel	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Jumlah	
1	Yusuf Ade	10	laki-laki	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	1	2	2	51
2	Grace	10	perempu	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	1	3	3	51
3	Taufiq	10	laki-laki	3	2	3	4	1	1	1	1	4	3	2	1	2	1	4	1	4	1	4	1	1	1	1	41
4	Arjuna D	10	laki-laki	3	3	2	2	3	3	2	3	1	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	48
5	Nourah Ni	9	laki-laki	4	1	4	3	1	2	1	2	3	4	3	1	3	1	3	1	1	2	3	1	3	2	46	
6	Haura	10	perempu	3	3	2	2	3	2	3	2	4	4	1	1	1	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	55
7	Agil	10	laki-laki	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2	54	
8	Ranti R	10	perempu	3	1	1	4	4	4	1	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	2	43	
9	Husen	9	laki-laki	4	2	4	1	2	1	1	4	4	3	1	1	1	4	2	2	2	3	1	3	1	3	49	
10	Tyo	9	laki-laki	3	2	3	1	3	1	1	2	4	3	2	2	4	1	1	1	1	1	3	1	2	2	45	
11	Namira	10	perempu	3	1	3	1	1	2	2	2	4	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	2	39	
12	Delonix	9	perempu	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	47	
13	Surya	10	perempu	4	2	4	2	1	2	2	4	2	1	3	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	46	
14	Putra	9	laki-laki	3	3	2	3	3	2	2	3	4	4	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	61	
15	Dicky	10	laki-laki	4	2	2	1	4	4	1	1	4	2	3	3	2	4	2	2	4	1	3	2	2	2	55	
16	Aron	9	laki-laki	4	2	4	2	1	2	2	4	2	3	1	1	1	4	4	2	3	2	2	2	3	2	53	
17	Athiaya Jav	9	laki-laki	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	1	1	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	54	
18	Kirana kar	9	perempu	4	1	4	4	1	4	1	1	4	3	2	2	1	1	3	2	1	3	1	3	4	2	52	
19	M. khusni	10	laki-laki	3	1	3	3	2	4	2	3	2	2	3	2	1	4	3	2	4	2	2	1	2	3	54	
20	Rapli	10	laki-laki	4	1	3	2	3	3	1	3	2	2	3	2	3	1	4	3	4	2	2	1	2	2	54	
21	Devan Puf	10	laki-laki	4	1	3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	1	3	2	3	52	
22	M Yusuf A	10	laki-laki	4	2	2	1	2	3	1	2	2	1	3	2	1	3	2	2	3	1	3	3	4	2	49	
23	M Febrian /	10	laki-laki	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	52	
24	Khayza Pu	9	perempu	3	1	3	3	3	2	4	3	1	2	1	1	4	4	4	1	1	1	1	4	1	3	51	
25	Rifqi Syari	10	laki-laki	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	52	
26	Fahira	9	laki-laki	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	54	
27	Dani	9	laki-laki	3	1	3	3	2	4	2	3	3	2	3	1	1	4	3	2	2	2	2	1	2	1	49	
28	Sylla	10	perempu	3	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	4	2	3	1	46	
29	Dzaki	9	laki-laki	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	1	1	2	1	1	2	2	4	2	3	2	45	
30	Ian	10	laki-laki	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	1	61	
31	Rohrian	9	laki-laki	3	1	4	3	1	4	2	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	2	2	1	2	3	51	
32	Nur Rizki	10	laki-laki	3	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	38	
33	Risya	9	laki-laki	3	1	3	2	1	2	2	2	4	1	1	1	1	1	1	3	1	4	4	1	4	1	43	
34	Diani	8	perempu	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	56	
35	Laudia A	10	perempu	3	2	3	1	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	54	
36	fadil	10	laki-laki	3	1	2	1	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	54	
37	suhermi	10	laki-laki	3	3	2	3	3	2	2	3	4	4	1	1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	61	
38	sigit wahy	10	laki-laki	4	2	2	1	4	4	1	1	4	2	3	3	2	4	2	4	2	4	1	3	2	2	55	
39	Andi Ahm	10	laki-laki	4	2	4	2	1	2	2	4	2	3	1	1	1	1	4	4	2	3	2	2	3	2	53	
40	Aldisafani	10	laki-laki	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	4	1	1	3	2	3	2	3	3	3	2	1	54	
41	rezky Herf	10	laki-laki	3	3	2	3	3	2	3	2	4	4	1	1	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	59	
42	Rizqi Arist	10	laki-laki	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	54	
43	M. fajar	10	laki-laki	3	1	1	4	4	4	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	4	3	45
44	Mubarak	10	laki-laki	3	2	2	1	2	1	1	2	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	1	4	2	42
45	Agus salin	10	laki-laki	4	4	3	3	1	1	1	2	4	2	2	2	2	2	3	1	1	4	2	2	1	1	1	47
46	dodit S	10	laki-laki	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	59
47	Yan Adi Pr	10	laki-laki	3	4	2	2	1	2	2	4	2	3	3	3	2	1	2	1	1	2	1	4	2	4	2	48
48	Muhamad	11	laki-laki	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	60
49	Febrian dh	11	laki-laki	3	2	2	2	2	1	2	1	4	2	3	3	2	1	2	1	1	2	3	3	1	3	1	45
50	Senagant	11	laki-laki	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	50

51	zahid gant	11 laki-laki	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	50
52	Yoga	11 laki-laki	3	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	54
53	Ahmad Nc	11 laki-laki	3	3	1	2	1	3	1	1	3	2	3	1	2	2	2	2	1	1	3	1	1	3	1	4	1	42
54	Dewi Ama	11 perempuan	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	49
55	Reyndra B	11 laki-laki	3	1	3	4	3	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	48
56	Faiz Ardar	11 laki-laki	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	53	
57	Triik muti	11 perempuan	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	51	
58	Natan	11 laki-laki	3	3	2	4	2	4	1	1	4	4	1	4	4	1	4	4	4	3	4	2	4	2	4	4	67	
59	Rahmad R	11 laki-laki	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	46	
60	Rendra Ag	11 laki-laki	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	1	1	49	
61	Ranti WP	11 perempuan	3	2	3	3	3	4	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	55	
62	Diki Apria	11 laki-laki	3	2	2	2	2	2	2	3	4	4	1	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1	1	47	
63	Husein	11 laki-laki	3	1	3	2	3	3	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	1	3	2	1	3	2	2	2	48
64	Ariani Hik	11 perempuan	4	1	1	1	1	3	2	1	3	4	4	2	2	1	3	3	2	2	3	2	2	3	1	3	1	51
65	Budiono	11 laki-laki	3	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	1	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	1	49
66	Ficky Apri	11 laki-laki	3	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	2	47
67	Raya	11 laki-laki	4	2	2	4	4	2	2	2	3	3	4	1	1	2	3	2	1	2	2	2	3	2	1	2	52	
68	Arif M	11 laki-laki	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	54	
68	Fahrri W	11 laki-laki	4	1	4	3	1	1	1	1	2	3	2	1	1	2	3	3	1	2	1	2	1	3	1	3	1	44
70	Qolmi	11 laki-laki	4	2	3	3	3	3	1	2	4	1	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	1	52
71	Elma Febt	11 perempuan	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	54
72	Yeski Daff	11 laki-laki	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	49
73	Faizra M	11 perempuan	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	51	
74	Hisyan Ak	11 laki-laki	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	48
75	Zahratul J	11 perempuan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47
76	Dika	11 laki-laki	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	1	2	2	51
77	Rima Ratn	11 perempuan	2	2	1	2	1	1	2	3	1	2	3	1	2	1	3	2	2	1	2	2	3	1	4	2	42	
78	M Iqbal	11 laki-laki	3	3	3	3	2	2	3	2	3	4	1	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	59
79	Habibi	11 laki-laki	3	3	2	1	1	2	1	4	2	4	3	3	2	1	2	3	2	1	2	3	3	1	2	2	49	
80	Adi Prada	11 laki-laki	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	51
81	Rusnadi	11 laki-laki	4	3	3	4	2	4	2	1	4	2	1	3	4	1	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	67	
82	Santoso	11 laki-laki	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	3	1	2	2	46	
83	Yuwono	11 laki-laki	4	3	4	4	4	2	1	3	4	2	1	1	1	4	2	2	1	1	2	1	2	1	4	1	52	
84	Onny Wrid	11 perempuan	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	53
85	risa mami	11 perempuan	3	1	3	4	1	1	1	2	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	3	40	
86	Syuna	11 laki-laki	3	2	3	3	2	2	1	4	3	2	1	3	2	2	3	2	4	3	3	2	4	3	2	3	55	
87	Stian adi	11 laki-laki	3	3	3	3	4	2	1	3	4	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	3	3	1	2	1	56	
88	salindra	11 laki-laki	4	1	3	3	2	4	2	3	2	2	2	3	1	1	4	3	4	2	2	2	3	2	2	1	54	
89	evi	11 perempuan	3	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	4	2	2	3	2	2	47	
90	zaki ahma	11 laki-laki	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	1	4	1	1	2	2	2	4	2	3	2	48	
91	Arid dwi	11 laki-laki	3	3	2	3	4	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	4	4	4	3	1	1	1	60	
92	puspa sari	11 perempuan	3	1	4	3	1	4	2	3	3	3	3	1	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	55	
93	Eto Firizqi	11 laki-laki	4	4	4	2	2	2	2	1	4	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	43	
94	Vionanda	11 perempuan	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	56	2	56	
95	amelia	11 perempuan	3	2	3	2	2	2	1	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	2	3	3	3	48	
96	Herka	11 laki-laki	4	2	3	3	4	1	2	4	3	2	2	3	2	4	1	2	3	3	2	4	2	4	2	2	58	
97	Keky Afria	11 laki-laki	3	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	56
98	M wilidan	11 laki-laki	4	3	4	4	4	2	1	3	4	2	1	1	4	2	1	4	2	2	1	1	2	1	4	1	52	
99	Sabrina M	12 perempuan	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	53	
100	Rizka Ame	12 perempuan	3	1	3	1	1	1	1	1	2	3	4	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	37	

101 Mujib Alf	12 laki-laki	3	2	3	3	1	4	3	3	3	1	3	2	2	3	2	4	3	3	2	3	2	57
102 Yuda	12 laki-laki	3	3	2	3	4	2	1	3	3	3	2	3	2	2	4	2	2	3	1	3	2	55
103 Ahmad Iw	12 laki-laki	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	49
104 Ilham B.p	12 laki-laki	3	2	3	2	4	3	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	47
105 Danis Febi	12 laki-laki	4	3	1	1	3	2	2	3	4	3	2	2	1	2	2	2	2	3	1	3	3	50
106 Anyani Pur	12 perempuan	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	49
107 Riqi Agur	12 laki-laki	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	49
108 M. Arif Wi	12 laki-laki	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	43
109 Allim S	12 laki-laki	3	2	4	2	1	1	4	3	1	2	3	4	1	2	3	1	4	3	2	3	2	53
110 bagus S	12 laki-laki	3	2	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	1	4	3	1	1	4	4	2	4	62
111 Hamzah A	12 laki-laki	3	2	2	3	2	2	2	3	3	4	2	2	3	1	2	2	3	3	1	4	2	53
112 Alfian	12 laki-laki	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	2	2	3	3	3	2	3	2	1	51
113 Hero C	12 laki-laki	3	1	2	4	2	1	3	2	4	3	2	2	1	2	1	1	1	4	1	3	1	46
114 Taufik Gel	12 laki-laki	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	51
115 Rendra	12 laki-laki	3	3	3	3	2	2	3	4	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	58
116 Nur Iaila	12 laki-laki	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	54
117 Rasya	12 laki-laki	3	2	3	2	2	2	2	3	4	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	53
118 chika meli	12 perempuan	2	2	1	3	3	3	2	1	4	3	3	2	1	2	2	2	1	1	4	1	4	46
119 Atha Megi	12 laki-laki	3	2	3	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	48
120 M. Zidane	12 laki-laki	4	1	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	4	1	3	1	54
121 Saharani F	12 perempuan	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	51
122 Yogi Setya	12 laki-laki	3	2	3	3	3	1	2	2	3	4	2	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	54
123 Kelvin adi	12 laki-laki	4	4	2	1	2	1	4	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	41
124 Widi Putri	12 perempuan	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	54
125 Muhammi	12 laki-laki	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1	1	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	47
126 Bisma Agi	12 laki-laki	4	2	3	3	4	1	1	4	3	2	2	2	3	4	1	2	3	3	2	4	2	57
127 M Irfan	12 laki-laki	3	3	2	1	4	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	51
128 M Rossi	12 laki-laki	3	3	4	4	3	2	1	4	3	3	1	2	2	4	1	2	1	2	1	2	2	51
129 M Yanuar	12 laki-laki	2	1	3	2	2	2	2	3	4	3	3	3	1	2	2	2	2	2	1	3	1	47
130 Dafri F	12 laki-laki	1	2	2	1	2	1	1	3	2	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	2	37
131 Rizali	12 laki-laki	3	4	3	4	1	1	1	1	4	2	2	2	1	1	3	1	1	4	1	1	1	44
132 Toni	12 laki-laki	3	3	2	3	3	2	3	3	1	1	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	48
133 Zaky	12 laki-laki	4	1	4	3	2	2	1	2	3	3	1	2	3	1	3	2	2	3	1	3	2	50
134 Muhammi	12 laki-laki	3	3	2	2	2	1	2	3	4	1	1	3	4	2	3	2	2	3	2	2	3	52
135 Zaha	12 laki-laki	3	1	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	3	2	3	2	49
136 Rudy Azfil	12 laki-laki	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	1	2	49
137 Sadi	12 laki-laki	4	3	2	4	4	2	2	3	3	4	1	1	2	3	2	1	2	3	2	1	2	53
138 M. asa	12 laki-laki	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	58
139 putro	12 laki-laki	4	1	4	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2	3	3	1	2	1	3	1	3	44
140 Rahmat	12 laki-laki	4	2	3	4	3	3	1	2	4	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	54
141 Rizky eky	12 perempuan	3	1	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	53
142 Ninda A	12 perempuan	3	2	3	1	2	2	2	4	2	2	2	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	41
143 Aisyah	12 perempuan	3	2	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	3	2	51
144 sarah Ayu	12 perempuan	4	2	4	2	1	2	3	4	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	1	46
145 Akbar H	12 laki-laki	3	2	3	2	4	2	3	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	53
146 Leonita	12 perempuan	2	2	3	2	4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	52
147 Dani hamr	12 laki-laki	4	2	3	3	4	2	3	4	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	56
148 Winyan A	12 laki-laki	3	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	3	3	3	3	49
149 Baskoro H	12 laki-laki	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	53
150 Ferdi A	12 laki-laki	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	4	1	2	2	56

## REKAPITULASI DATA VARIABEL Y





No	Nama	Umur	Jenis Kel	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Jumlah		
1	Yusuf Ade	10	laki-laki	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	76	
2	Grace	10	perempuan	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	2	75	
3	Taufiq	10	laki-laki	3	2	4	2	4	1	1	4	2	4	3	1	1	3	4	1	1	3	4	1	1	4	4	1	4	1	3	2	3	2	4	72
4	Aryuna D	10	laki-laki	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	67	
5	Nourah Ni	9	laki-laki	3	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	44	
6	Haura	10	perempuan	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	4	23	2	2	2	3	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	102
7	Agil	10	laki-laki	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	57	
8	Randi R	10	perempuan	3	2	3	1	3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	42	
9	Husen	9	laki-laki	4	1	3	4	2	2	1	1	3	2	4	2	1	2	1	4	1	2	2	2	2	1	2	4	1	2	4	1	2	4	62	
10	Tyo	9	laki-laki	4	3	3	3	1	4	1	1	2	1	3	1	2	1	2	3	1	1	4	1	1	3	2	3	3	3	4	2	4	1	3	67
11	Namira	10	perempuan	3	2	1	1	3	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	60
12	Delonix	9	perempuan	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60
13	Surya	10	perempuan	4	1	2	2	2	3	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	4	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	4	2	4	1	55
14	Putra	9	laki-laki	4	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	1	1	3	2	1	2	2	2	3	2	2	3	65	
15	Dicky	10	laki-laki	4	2	4	2	1	4	4	4	4	3	3	2	1	4	1	2	1	1	3	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	65	
16	Aron	9	laki-laki	4	1	3	1	4	3	3	3	4	2	3	4	2	2	2	2	1	3	1	2	3	2	1	3	4	4	4	4	4	3	79	
17	Athaya Jn	9	laki-laki	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	4	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1	2	2	4	57	
18	Kirana kar	9	perempuan	3	1	1	1	3	3	2	1	3	2	2	2	3	3	1	2	4	1	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	4	63	
19	M. khuzin	10	laki-laki	4	1	4	4	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	2	3	1	1	1	2	4	1	2	2	3	69	
20	Ragil	10	laki-laki	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	2	2	2	1	2	4	2	2	4	3	1	83	
21	Devan Pul	10	laki-laki	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	2	2	2	2	1	2	4	2	2	4	1	84	
22	M Yusuf A	10	laki-laki	3	2	3	4	4	3	2	2	3	4	1	3	2	1	1	1	1	4	1	3	1	4	1	2	4	3	2	1	2	3	70	
23	M Fethan i	10	laki-laki	3	2	2	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	1	4	2	3	2	3	2	4	2	2	4	3	76		
24	Khayra Pu	9	perempuan	3	1	3	3	4	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	4	78		
25	Riqi Syari	10	laki-laki	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	3	3	3	73		
26	Fahira	9	laki-laki	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	3	2	3	2	69		
27	Dani	9	laki-laki	4	1	4	4	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	3	1	1	2	4	1	2	2	4	70		
28	Syifa	10	perempuan	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	4	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	3	46	
29	Ozeki	9	laki-laki	3	1	2	2	4	2	1	1	2	3	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1	2	2	4	1	3	3	2	3	1	3	59	
30	Ian	10	laki-laki	3	2	3	4	1	4	2	4	2	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	1	2	4	2	3	3	4	1	1	78	
31	Rohrian	9	laki-laki	4	1	2	1	3	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	1	3	2	1	1	2	1	2	1	50
32	Nur Rizki	10	laki-laki	3	2	3	3	3	2	2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	1	2	3	3	2	4	2	2	2	1	3	4	85
33	Roya	9	laki-laki	4	4	4	1	4	4	1	4	3	1	4	3	4	1	2	3	1	1	2	1	2	1	1	2	1	3	4	1	3	4	74	
34	Dani	8	perempuan	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	71
35	Laudia A	10	perempuan	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	1	3	2	3	2	3	3	4	2	4	74
36	Fadil	10	laki-laki	3	2	3	1	4	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	1	2	2	4	2	3	4	3	4	2	3	2	81	
37	Sihemi	10	laki-laki	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	4	1	1	2	4	2	3	1	4	4	4	2	1	4	77
38	Sigit wahy	10	laki-laki	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	4	3	4	2	3	2	2	3	3	3	4	82	
39	Andi Alm	10	laki-laki	3	1	2	3	2	3	1	2	3	1	3	2	1	2	1	2	4	1	2	1	2	1	2	2	3	3	3	2	4	1	3	64
40	Alifadani	10	laki-laki	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	72
41	reky Herli	10	laki-laki	3	3	4	2	2	4	1	1	4	2	4	3	2	1	3	3	2	1	3	2	1	4	4	1	4	1	3	2	3	2	4	74
42	Rizqi Anot	10	laki-laki	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	64
43	M. fajar	10	laki-laki	3	1	4	2	3	2	1	1	1	2	3	1	4	1	1	1	3	1	2	1	2	1	3	2	2	4	2	1	1	2	3	59
44	Mubarak	10	laki-laki	3	2	3	1	4	3	2	1	3	3	4	3	1	1	1	1	3	2	1	1	1	2	4	2	3	3	4	2	3	1	3	69
45	Agus salim	10	laki-laki	4	3	3	2	4	3	2	2	3	3	4	3	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	3	2	85
46	dodit S	10	laki-laki	4	2	4	2	3	3	2	1	2	3	2	2	3	4	2	3	4	2	3	3	2	2	3	3	1	3	1	3	2	3	73	
47	Yan Adi Pr	10	laki-laki	3	2	3	1	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	81		
48	Muhamad	11	laki-laki	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	75	
49	Febrian di	11	laki-laki	2	1	3	1	3	2	2	1	3	2	3</																					











UJI ASUMSI  
&  
UJI HIPOTESIS

## 1. Uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		150
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.71867127
	Absolute	.061
Most Extreme Differences	Positive	.053
	Negative	-.061
Kolmogorov-Smirnov Z		.747
Asymp. Sig. (2-tailed)		.633

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## 2. Uji Autokorelasi

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.342 <sup>a</sup>	.117	.105	9.785	.117	9.724	2	147	.000	1.916

a. Predictors: (Constant), pola\_asuh\_otoriter, intensitas\_bermain\_game\_online

b. Dependent Variable: perilaku\_agresif

## 3. Uji linieritas

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
perilaku_agresif * intensitas_bermain_game_online	(Combined)		1156.616	5	231.323	2.254	.052
	Between Groups	Linearity	738.462	1	738.462	7.195	.008
		Deviation from Linearity	418.154	4	104.539	1.019	.400
		Within Groups	14778.717	144	102.630		
		Total	15935.333	149			

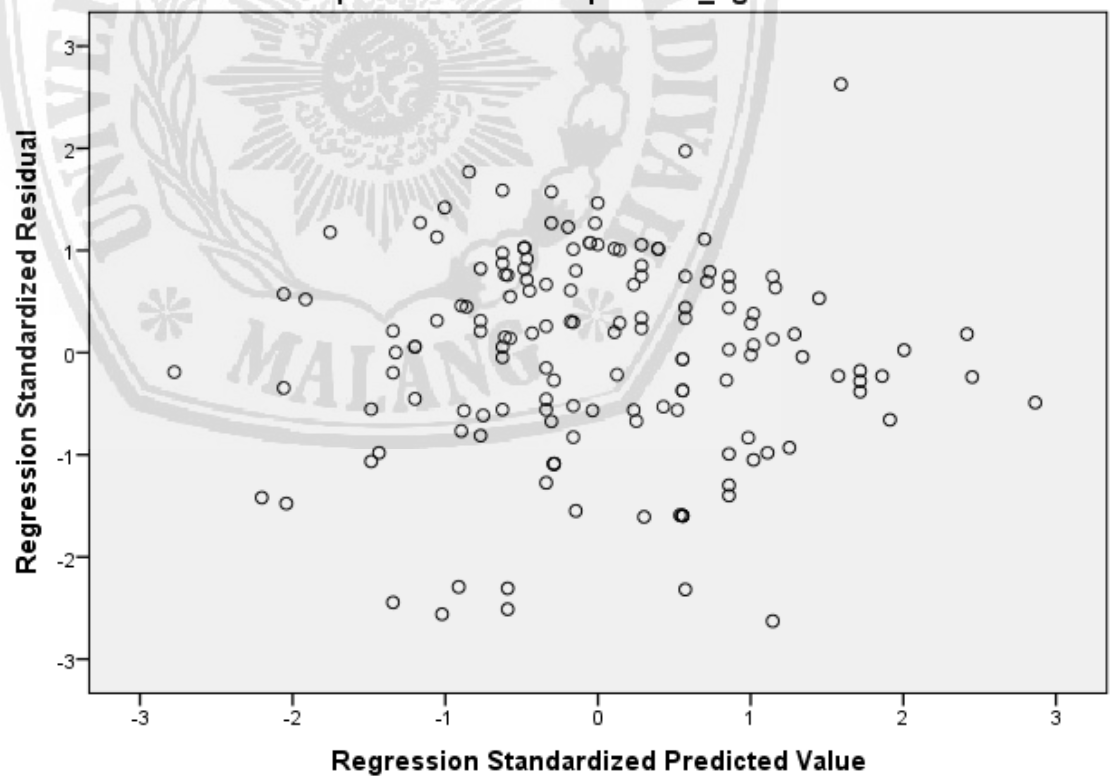
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
perilaku_agresif * pola_asuh_otoriter	(Combined)		4638.578	26	178.407	1.943	.009
	Between Groups	Linearity	1104.856	1	1104.856	12.030	.001
		Deviation from Linearity	3533.722	25	141.349	1.539	.065
	Within Groups		11296.756	123	91.844		
	Total		15935.333	149			

#### 4. Uji Heteroskedasitas

Scatterplot

Dependent Variable: perilaku\_agresif



## 5 . Uji Multikolinier

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	38.956	7.862		4.955	.000		
1 intensitas_bermain_game_online	1.580	.562	.218	2.812	.006	1.000	1.000
pola_asuh_otoriter	.507	.148	.266	3.426	.001	1.000	1.000

a. Dependent Variable: perilaku\_agresif

## 5. Uji Hipotesis X1 dan X2 ke Y

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.342 <sup>a</sup>	.117	.105	9.785	.117	9.724	2	147	.000

a. Predictors: (Constant), pola\_asuh\_otoriter, intensitas\_bermain\_game\_online

b. Dependent Variable: perilaku\_agresif

## 6. Uji Hipotesis X1 ke y

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.215 <sup>a</sup>	.046	.040	10.133	.046	7.192	1	148	.008

a. Predictors: (Constant), intensitas\_bermain\_game\_online

b. Dependent Variable: perilaku\_agresif

## 7. Uji Hipotesis X2 ke Y

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change

1	.263 <sup>a</sup>	.069	.063	10.010	.069	11.026	1	148	.001
---	-------------------	------	------	--------	------	--------	---	-----	------

a. Predictors: (Constant), pola\_asuh\_otoriter

b. Dependent Variable: perilaku\_agresif

### Nilai $\beta$ pada variabel X1

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	64.728	2.364		27.380	.000
	intensitas_bermain_game_online	1.560	.582	.215	2.682	.008

a. Dependent Variable: perilaku\_agresif

### Nilai $\beta$ pada variabel X2

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	45.184	7.718		5.855	.000
	pola_asuh_otoriter	.502	.151	.263	3.321	.001

a. Dependent Variable: perilaku\_agresif

### Deskripsi variabel

		intensitas_bermain_game_online	pola_asuh_otoriter	perilaku_agresif
N	Valid	150	150	150
	Missing	0	0	0
Mean		3.81	50.73	70.67
Median		4.00	51.00	73.00
Mode		5	54	81
Std. Deviation		1.427	5.421	10.342
Variance		2.036	29.391	106.949

Minimum		2	37	42
Maximum		8	67	102
Sum		571	7610	10600
	25	2.00	47.00	64.00
Percentiles	50	4.00	51.00	73.00
	75	5.00	54.00	78.00

## DESKRIPSI SUBJEK

### Statistics

Usia

N	Valid	150
	Missing	0

### Usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
8	1	.7	.7	.7
9	14	9.3	9.3	10.0
10	32	21.3	21.3	31.3
11	50	33.3	33.3	64.7
12	53	35.3	35.3	100.0
Total	150	100.0	100.0	



DOKUMENTASI





